# REFERENCE

Arikunto, S. (1998). *Pendekatan Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Edward Humrey. (1975). *Encyclopedia Internasional*. New York: Grolier. p. 247.

Graves, M. F. (2016). *The vocabulary book: Learning and instruction*. Teachers College Press.

Graves, M. F., August, D., & Mancilla-Martinez, J. (2012). *Teaching vocabulary to English language learners*. Teachers College Press.

Hadley, Alice Omaggio. (1993). *Teaching Language 2 Edition*. USA: Heinle and Heinle.

MacCarthy, M., & O'Dell, F. (1999). *English vocabulary in use elementary: 60 units of vocabulary reference and practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language.* Cambridge: Cambridge University Press.

Nation, I. S. P. (2005). *Teaching and learning vocabulary*. In E. Hinkel (Ed.), Handbook and research in second language teaching and learning, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

O’Dell, F., & McCarthy, M. (2003). *English vocabulary in use: Elementary.* Cambridge: Cambridge University Press.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta. hal 14.

Alqahtani, (2015). *The importance of vocabulary in language learning and how to be taught.* International Journal of Teaching and Education, III(3), p. 21 – 34.

Amin, T. S., and Zulfitri, Z. (2021). *"Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran pada Pemahaman Materi Tata Bahasa Bahasa Inggris Siswa di Era New Normal Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Umn Al-Washliyah Medan."* PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN. Vol.4. No.1.

Budiman, H. (2016). *Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran.* Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 171-182.

Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.

Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono.* INCARE, International Journal of Educational Resources, 1(6), 523-540.

Haryoko, S. (2012). *Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran.* Jurnal Edukasi Elektro, 5(1).

Hasni, R., & Prawiyata, Y. D. (2023). *English Language Learning Motivation on Eight Grade Students of SMP Satria Dharma Perbaungan.* Education Achievement: Journal of Science and Research, 4(1), 12-22.

Hasttuti, R. P. (2010). *Efektivitas penggunaan media visual berbentuk gambar untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa kelas VII SMP YPAC Surakarta tahun ajaran 2009/2010.*

Lien. C., and Thi Minh Thu Tran (2017). *An Evaluation of Using Games in Teaching English Grammar for first year English Majored students at Dong nai Technology University*, International journal of Learning. Teaching and Educational Research, 16 (7) 55-71

Nurlaili, Hasibuan Annim. (2021). *PENERAPAN COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGANBANTUAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DALAM MENINGKATKAN SPEAKING ABILITY.* Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol. 6 No. 2. Oktober 2021. <file:///C:/Users/User/Downloads/757-Article%20Text-2711-1-10-20210620.pdf>

Prakoso, Angga. (2021) *“Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process.”* EDULINK 3(1): 6.

Prawiyata, Y. D. (2020). *The Use of Anagrams to Increase Students’ English Vocabulary Mastery.* Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, 5(1), 22-24.

Ratnasarianti, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar.*Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar (PEDALITRA I) Penguatan Literasi Melalui Pengajaran Bahasa dan Sastra, 27.

Suharni, S., Amelia, M., & Asty, H. (2021). *EFL STUDENTS’PERCEPTION ON USING QUIZIZZ APPLICATION: A SURVEY STUDY.*Journal of Asian Studies: Culture, Language, Art and Communications, 2(2), 81-87.

Supardi, K. (2017). *Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.*JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar), 1(2), 160-171.

Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2019). Digital game-based vocabulary learning: Where are we and where are we going? Computer Assisted Language Learning,34(5–6), 751–777.

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). *Exploring students’ views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class.* Universal Journal of Educational Research, 8(11), 5312–5317.

Zulfitri, Z., & Harahap, Y. S. (2018). *Model Aplikasi Role Playing Dalam Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Peserta Didik di Sekolah Desa Kuala lama Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai.* In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian. 1(1), 312-315).